

INTRODUCTION AND TRAINING ADOBE FLASH DAN CAMTASIA SEBAGAI UPAYA PEMBEKALAN KETERAMPILAN GURU DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN ATRAKTIF MENUJU GURU PROFESIONAL DI SDN 37 MAWA

Ruslan Kamaruddin¹, Harisandi², Devi Yanti .H³, Heliawaty Hamrul⁴

^{1), 2), 3), 4)} Teknik Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo

Jl Latamacelling No.19 B Kota palopo 91913

Email : ruslanuncok@gmail.com¹⁾, ryuurin13@gmail.com²⁾,

deviyanti.h019@gmail.com³⁾, wati_hamrul@yahoo.com⁴⁾

Abstrak

PKM-M yang dilakukan pada SDN 37 Mawa untuk memberikan pengetahuan kepada para guru tentang cara membuat media pembelajaran yang interaktif. Software yang digunakan untuk mendukung kegiatan yaitu Camtasia dan Adobe Flash dimana kedua software ini termasuk dalam tingkat advanced dalam pengoperasian. Kegiatan ini cukup diantisipasi oleh para guru SDN 37 Mawa serta mendapat respon yang sangat baik dari pihak sekolah. Setelah dilaksanakan pelatihan, para guru SDN 37 Mawa dapat memperoleh pengetahuan mengenai cara pembuatan media pembelajaran yang interaktif guna menuju guru profesional.

Kata kunci: *SDN 37 Mawa, Adobe Flash, Camtasia.*

1. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta komputerisasi, lebih khusus pada perangkat lunak, maka baik secara langsung maupun tidak dunia pendidikan juga menuai dampaknya. Guru sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, dituntut untuk senantiasa tanggap dan peka terhadap berbagai pembaharuan yang terjadi di sekelilingnya. Pesatnya perkembangan teknologi komputer membuat guru SD harus dapat menyikapinya dengan bijak. Salah satu bentuk penyikapan yang lazim adalah menggunakan *software* sebagai media pembelajaran interaktif guna mendukung proses pembelajaran maupun kegiatan pendukungnya.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Oleh karena itu guru SD harus mampu meningkatkan kemampuannya terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih atraktif bagi siswa.

Proses pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah keprofesionalan guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan media pembelajaran. Apa bila media pembelajarannya selain sesuai dengan materi ajar namun sebuah media pembelajaran juga harus menarik perhatian peserta didik. Dengan perhatian ini, peserta akan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru, begitu

juga dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Salah satu cara yang dapat digunakan adalah memanfaatkan teknologi informasi yang sudah berkembang pesat saat ini. Namun penggunaan teknologi informasi belum digunakan secara optimal, terutama di kalangan penyelenggara pendidikan dasar. Pada umumnya tenaga pengajar di sekolah dasar masih menggunakan bahan ajar konvensional yang kurang menarik bagi anak-anak. Proses belajar mengajar masih menggunakan papan tulis dan kapur untuk menyampaikan materi-materi pelajarannya. Kenyataan di lapangan masih banyak yang ditemukan, terutama di SDN 37 Mawa masih banyak guru yang dalam penyampaian hanya berceramah dan duduk di depan kelas. Hal tersebut terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam memahami makna, manfaat dan cara penggunaan media pembelajaran. Jika hal tersebut dibiarkan maka, implikasinya pada keberhasilan kegiatan pembelajaran yang ingin dicapai.

Guru juga dituntut untuk menguasai teknologi. Penguasaan teknologi ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam melaksanakan menyampaikan tugas juga pengembangan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis macromedia flash mx. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash mx akan membantu guru dalam menyampaikan materi, karena guru dapat membuat materi berupa animasi gerak dan suara. Oleh karena itu, kemampuan guru yang belum maksimal dalam pembuatan media pembelajaran juga pengembangan kemampuan dalam bidang iptek diberikan bekal tambahan agar dalam melaksanakan tugasnya terutama dalam penyampaian pembelajarannya tidak menimbulkan verbalisme terhadap peserta.

Berdasarkan uraian latar belakang maka yang menjadi masalah yang dapat dirumuskan adalah :

- a. Bagaimana para guru SDN 37 Mawa dapat diberikan keterampilan membuat media pembelajaran yang atraktif dan interaktif melalui pemanfaatan fitur-fitur dalam Adobe Flash dan Camtasia?
- b. Bagaimana guru di SDN 37 Mawa dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam membuat media pembelajaran setelah mendapat bekal pengetahuan yang cukup melalui program yang diusulkan?
- c. Bagaimana meningkatkan profesionalisme guru dalam penguasaan komputer yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran sehingga dapat memudahkan mereka dalam menyampaikan materi pelajaran

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru-guru di SDN 37 Mawa memiliki keterampilan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga guru-guru di sekolah tersebut lebih profesional dalam menjalankan tugas.
- b. Membentuk guru yang kreatif memanfaatkan teknologi perangkat lunak video dan animasi untuk membuat media pembelajaran.
- c. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat akan dipublikasikan dalam bentuk jurnal atau prosiding sehingga dapat menjadi rujukan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya.

Teknik pelaksanaan program yang akan dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan membuat media pembelajaran atraktif menggunakan perangkat lunak Adobe Flash dan Camtasia. Bentuk pelatihan yang diberikan adalah teori dan praktek. Tim pengusul akan bertindak sebagai pemateri dan sebagai trainer. Pelatihan akan dilaksanakan selama 12 minggu (3 bulan) dan setiap minggu akan diadakan 2 kali pertemuan dengan durasi 2 jam di setiap pertemuannya. Pelatihan Adobe Flash dilaksanakan selama 6 minggu pertama dan pelatihan Camtasia yang dilaksanakan 6 minggu berikutnya. Pada setiap pelatihan, dibagi menjadi 2 sesi serta yakni sesi teori dan sesi praktek. Teori akan diberikan kepada peserta program sebelum memulai praktek. Setiap peserta akan diminta untuk menyediakan laptop yang akan digunakan pada sesi

praktek. Tim pengusul akan menyiapkan modul pelatihan yang telah disusun sebelumnya serta menyiapkan perangkat lunak adobe flash dan camtasia yang akan diinstal pada laptop masing-masing peserta.

Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai, materi yang harus dipelajari dan dapat mempertinggi hasil belajar. Berbagai macam media pembelajaran telah diciptakan, dari media yang sederhana misalnya buku, modul, sampai media yang semakin canggih yang

disebut dengan media computer pembelajaran (*Computer Assisted Instruction –CAI*) [1].

Multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, suara dan video. Informasi yang dihasilkan memiliki komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya [2].

Hasil penelitian yang hampir sama dilakukan oleh Ali [3] menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat baik berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran yang diukur berdasarkan dimensi kualitas yang meliputi aspek operasional, tampilan dan interaksi dengan rata-rata 3,74 skala likert sehingga layak digunakan untuk belajar mandiri.

2. Pembahasan

Pengelolaan program pelatihan adobe flash dan camtasia diterapkan dalam 2 bentuk laporan yaitu laporan kemajuan dan laporan akhir. Adapun hasil yang telah dicapai dalam program pelatihan aplikasi adobe flash dan camtasia:

Tabel 1. Program pelatihan adobe flash dan camtasia yang telah terealisasi.

No	Target	Ketercapaian 100%	
		Terlaksana	Belum Terlaksana
1.	Mengurus perijinan program pelatihan	100%	-
2.	Persiapan (Wawancara, Penyebaran angket)	100%	-
3.	Diskusi antara guru dan tim pelaksana untuk menyusun jadwal pelatihan	100%	-
4.	Pembuatan modul praktek	100%	-
5.	Pelaksanaan pelatihan	100%	-
6.	Partisipasi para guru dalam pelatihan	100%	-
7.	Kemampuan para guru dalam menangkap materi	85%	15%
8.	Kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran	85%	15%
9.	Evaluasi program	85%	15%
10.	Penyusunan laporan kemajuan, laporan akhir, artikel, publikasi artikel dan album foto	80%	20%

Partisipasi guru dalam pelatihan;

- Parameter Keberhasilan: Semua guru yang berada di SDN 37 Mawa dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan adobe flash dan camtasia.
- Realisasi : Semua guru yang berada di SDN 37 Mawa ikut berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan adobe flash dan camtasia. respon para guru dalam pengenalan awal ini sangat baik mereka mendukung sepenuhnya program ini, hal tersebut diketahui dari angket yang diberikan kepada para guru. Bahkan guru yang berasal dari sekolah lain ikut berpartisipasi dalam program ini.



Gambar 1. Partisipasi Guru

Kemampuan para guru dalam menangkap materi

- a. Parameter Keberhasilan: Minimal 85% guru di SDN 37 mawa dapat menangkap materi yang di sampaikan oleh pemateri.
- b. Realisasi: Sebanyak 85% guru di SDN 37 Mawa dapat menangkap materi pada saat materi diberikan, para guru yang ikut berpartisipasi sering mengajukan pertanyaan kepada pemateri.



Gambar 2. Para Guru Saat Menerima Materi

Kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran

- a. Parameter Keberhasilan: Minimal 85% guru di SDN 37 Mawa dapat membuat media pembelajaran yang telah diberikan oleh pemateri.
- b. Realisasi: Sebanyak 85% guru di SDN Mawa dapat membuat media pembelajaran yang telah diberikan oleh pemateri. 50% dari guru yang ikut berpartisipasi dalam pelatihan ini tidak memiliki laptop, sehingga mengakibatkan mereka sulit untuk mempraktekkan materi yang telah di berikan.



Gambar 3. Para Guru Membuat Media Pembelajaran

Evaluasi program

- a. Arameter Keberhasilan minimal 70% guru di SDN 37 Mawa dapat membuat media pembelajaran dalam bentuk animasi dan video.
- b. Realisasi: Sebanyak 85% guru di SDN 37 Mawa dapat membuat media pembelajaran dalam bentuk animasi dan video pada saat evaluasi di lakukan.



Gambar 4. *Proses Evaluasi*

3. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan ini memiliki manfaat yang cukup baik, baik itu untuk mahasiswa, pihak kampus, maupun sekolah. Kegiatan ini sangat diantisipasi oleh para guru SDN 37 Mawa. Kegiatan ini dapat memudahkan para guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif guna menunjang semangat siswa/siswi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- [1] M. Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik," *Jurnal Edukasi*, vol. 5, no. 1, pp. 18, Maret 2009.
- [2] K. Dewi, "Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Jawa Pokok Bahasan Aksara Jawa Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo," *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 2, no. 3, pp. 2, Maret 2010.

Biodata Penulis

Ruslan Kamaruddin, mahasiswa tingkat akhir program studi teknik informatika fakultas teknik komputer Universitas Cokroaminoto Palopo tahun angkatan 2014.

Harisandi, mahasiswa tingkat akhir program studi teknik informatika fakultas teknik komputer Universitas Cokroaminoto Palopo tahun angkatan 2014.

Devi Yanti .H, mahasiswa tingkat akhir program studi teknik informatika fakultas teknik komputer Universitas Cokroaminoto Palopo tahun angkatan 2014.

Heliawaty Hamrul, S.Kom., M.Kom., memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika pada STMIK Dipanegara Makassar pada tahun 2005 dan gelar Magister Komputer (M.Kom) dari STMIK Amikom Yogyakarta, lulus tahun 2013.